

BAB I

PENDAHULUAN

Matematika yang berbahasa Latin yakni “mathema” atau dapat disebut juga “manthein” yang berarti “belajar atau bisa juga diartikan mempelajari sebuah hal,” dan didalam bahasa Belanda, matematika yakni wiskunde yang bermakna ilmu yang bersifat pasti, yang keseluruhannya kental kaitannya atas sifat penalaran (Susanto, 2013). Pembelajaran adalah sebuah kombinasi yang terdiri atas bermacam – macam unsur yakni, perlengkapan, fasilitas, material, manusiawi, dan kebijakan yang saling mempengaruhi guna mencapai sasaran pembelajaran (Hamalik, 2015). Peneliti menyimpulkan bahwa suatu pembelajaran matematika adalah sebuah proses pembelajaran yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur dimana bahan-bahannya memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran dan bersifat pasti. Hakikatnya pembelajaran adalah merupakan sebuah produk yang dihasilkan atas keterkaitan antara tiga elemen pembelajaran utama yakni siswa, kemampuan guru, dan sarana pembelajaran (Kusumaningrum, 2007). Guru wajib memahami perbedaan siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa diminta untuk mendalami pelajaran matematika dengan wawasan serta menjadi peran utama untuk menciptakan wawasan baru dari pengetahuannya, pengalamannya, serta wawasan yang sudah dimiliki siswa. Siswa diupayakan mengubah pola belajar dari belajar sendiri (mandiri) menjadi belajar kelompok (berbasis tim) dan pembelajaran sepenuhnya berpusat pada siswa seperti dalam pembelajaran matematika siswa didorong untuk terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran (Kurikulum 2013).

Pembelajaran berpusat pada siswa seperti yang dijelaskan dalam kurikulum 2013 yaitu berpikir dan bertindak kreatif guna untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah sebuah tantangan bagi guru matematika sekaligus membuat siswa mengerti akan materi pembelajaran yang diberikan. Peneliti melakukan kegiatan magang III pada Tanggal 27 Juli 2018-27 Agustus 2018 disalah satu sekolah menengah pertama bahwa di sekolah tersebut

pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran diawali dari persiapan, pengulangan materi, pemberian materi baru (penjelasan) , pelatihan terbimbing, dan pelatihan mandiri. Selama melakukan kegiatan magang peneliti mengamati guru jarang sekali menggunakan media dan metode pembelajaran yang bervariasi. Guru hanya berpusat pada metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Bahkan siswa jarang di berikan tugas rumah (PR) beberapa kali guru memberikan tugas rumah siswa seperti acuh akan hal tersebut dalam artian siswa banyak yang tidak menyelesaikan tugas rumah tersebut. Guru hanya menggunakan metode ceramah pada metode pembelajarannya sehingga membuat siswa terlihat tidak menikmati pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga berakibat pada pemahaman , minat dan hasil yang siswa dapat. Memperbaiki pemahaman, minat dan hasil belajar siswa bisa dilakukan oleh guru dengan cara memvariasi pembelajaran menggunakan media dan metode pembelajaran yang beragam.

Berbagai macam media dan metode belajar yang telah ada guru bisa menggunakannya agar pembelajaran tidak melulu dengan metode ceramah dan sekaligus bisa memodifikasi pembelajarannya dengan memakai media dan metode pembelajaran yang telah ada. Siswa dapat dengan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran berupa permainan bisa membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga bisa dengan mudah membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran matematika. Permainan yang digunakan pada pelajaran bangun ruang sisi datar adalah permainan berupa ular tangga. Media permainan ular tangga ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, anak juga dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung dan permainan ini dapat dilakukan baik dalam kelas maupun diluar kelas. Bermain merupakan cara anak berpikir untuk memecahkan masalah awal mula anak mendapatkan pengetahuan pada bidang sosialisasi yang ditemukannya dari rekan permainan, lalu sebagai suatu komponen dari metamorfosis psikologisnya. (Mutiah, 2010). Pada metode permainan siswa bisa dilakukan bermain secara individu maupun kelompok kecil (2 sampai 4 siswa) yang heterogen untuk memahami setiap langkah permainan dan materi pembelajarannya.

Berdasarkan ulasan di atas diharapkan agar pembelajaran dapat menggapai hasil yang diharapkan dengan sasaran yang di atur sebelumnya , dengan demikian guru di tuntut untuk kreatif dalam setiap pembelajaran. Beberapa penelitian yang serupa sebelum nya yakni (Hardiana dkk, 2015) yang meneliti keberhasilan peningkatan sebuah ragam pembelajaran teams games tournament (TGT) yang memakai media kartu pertanyaan serta media ular tangga terhadap hasil belajar pelajaran matematika siswa sekolah menengah atas (SMA) yang dilihat dari tingkat *Adversity Question* atau disingkat menjadi (AQ) dimana ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini adalah ular tangga seperti pada umumnya. (Atina dkk, 2015) yang meneliti sebuah penerapan media permainan ular tangga pada pelajaran bilangan bulat di sekolah menengah pertama (SMP) dengan rumusan masalah yang ingin dicapai ialah dilihat dari respons siswa, hasil pembelajaran siswa, kegiatan pembelajaran siswa , dan keahlian guru dalam mengatur pembelajaran. (Afrianita, 2017) yang meneliti pengaruh permainan ular tangga terhadap pemahaman konsep matematika. Sehingga dari beberapa penelitian sebelumnya didapat kesimpulan bahwa metode permainan berhasil menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya, peneliti perlu adanya kajian baru yang meneliti tentang efektivitas penggunaan metode permainan ular tangga dalam pengkajian pembelajaran bangun ruang sisi datar di sekolah menengah pertama. Menurut kamus besar bahasa indonesia atau disingkat dengan (KBBI) efektivitas adalah peran aktif, manfaat, serta ada kesamaan dalam suatu aktivitas antar seorang yang melakukan kewajiban dengan sasaran yang hendak digapainya. Efektivitas yang ingin dicapai dalam penelitian ini dilihat dari hasil belajar , minat dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII sekolah menengah pertama.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan menjadi sebuah bahan kajian yang dapat memberikan terobosan dan referensi baru bagi seorang guru matematika dalam pembelajarannya dan menjadi landasan dalam penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Sehingga manfaat yang terdapat dalam penelitian ini ialah siswa menjadi senang dan tertarik terhadap pembelajaran matematika dan dapat terbantu dapat mengingat rumus-rumus, ciri-ciri serta mudah dalam menyelesaikan latihan

soal dari materi bangun ruang sisi datar. Guru terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat termotivasi untuk meningkatkan kreativitas dalam memilih metode dan media pembelajaran. Peneliti mendapat banyak pengetahuan tentang suasana kelas dan terdorong untuk membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media dan metode yang bervariasi nantinya jika sudah terjun ke dunia pendidikan (mengajar).

